

Christiansen: Keine Spieleinsatzsteuer

Brüderle (FDP) zu Gast bei NSM-Löwen Entertainment

Gegen eine Spieleinsatzsteuer und für die Wiedereinführung der Umsatzsteuer sprach sich Uwe Christiansen, Sprecher der Geschäftsführung NSM-Löwen Entertainment, beim Besuch von Rainer Brüderle im Binger Unternehmen aus. Christiansen nahm den Besuch des stellvertretenden Fraktionsvorsitzenden der FDP und Bundestagsabgeordneten zum Anlass, auch die künftige Besteuerung von GeldGewinnSpiel-Geräten zu thematisieren.



Der Versuch der Bundesländer, eine Spieleinsatzsteuer von zehn Prozent einzuführen, würde zum sofortigen „Aus“ der Automatenunternehmen führen. Die Branche lehne diese „Sondersteuer“ kategorisch ab und plädiere für die Wiedereinführung der Umsatzsteuer, so Christiansen. Zumindest für Rheinland-Pfalz sagte Rainer Brüderle zu, dass er das Thema Spieleinsatzsteuer beziehungsweise Vermeidung derselben nach der Landtagswahl (26. März 2006) in eventuelle Koalitionsvereinbarungen aufnehmen möchte.

Uwe Christiansen betonte gegenüber dem FDP-Politiker die hohen Investitionen am Standort Bingen, die in den vergangenen Jahren in der ansonsten tendenziell strukturschwachen Region getätigt wurden. Dies habe nicht zuletzt zahlreiche Arbeitsplätze gesichert. Der Staat solle hier nicht durch unsinnige, eine einzelne Branche diskriminierende Regelungen

dazu beitragen, dass diese Arbeitsplätze wieder reduziert werden müssten, so Uwe Christiansen beim Gespräch mit Rainer Brüderle. Der Politiker ist auch im Bundestagsausschuss für Wirtschaft und Technologie tätig. Er hat sich unter anderem die Förderung des Mittelstandes auf die Fahnen geschrieben. „Die beste Förderung von Mittelständlern wie uns ist der Verzicht auf überflüssige und Umsatz hemmende Steuern wie die Spieleinsatzsteuer sowie ein klares, valides Regelwerk. Hier kann der Staat am Beispiel einer traditionsreichen Branche mit rund 60.000 Beschäftigten zeigen, dass er es mit dem Abbau der Arbeitslosigkeit ernst meint“, gab Christiansen dem FDP-Politiker mit auf den Weg.